



Kewirausahaan: Integrasi Industri Subsektor Kuliner pada Bahan Ajar

Muhadjir Suni^{1*}, Masri Ridwan², Muh. Taufik S³ 

¹ Manajemen Tata Boga, Politeknik Pariwisata Makassar, Indonesia

² Destinasi Pariwisata, Politeknik Pariwisata Makassar, Indonesia

³ Pengelolaan Perhotelan, Politeknik Pariwisata Makassar, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received January 24, 2023

Accepted November 10, 2023

Available online April 25, 2024

Kata Kunci:

Bahan Ajar, Kewirausahaan, Produk Lokal.

Keywords:

Teaching Materials, Entrepreneurship, Local Products.



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2024 by Author.

Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Bahan ajar yang digunakan belum berorientasi pada kebutuhan peserta didik yang kontekstual dengan situasi industri kuliner di era new normal. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan bahan ajar mata kuliah Kewirausahaan pada suplemen materi Potensi Produk Lokal. Penelitian ini adalah pengembangan dengan model produk *Borg and Gall*. Produk divalidasi 4 expert judgment yaitu ahli materi pariwisata, desain, bahasa, dan praktisi bidang wirausaha sebelum diuji coba terhadap 10 mahasiswa mata kuliah kewirausahaan. Integrasi bahan ajar tentang inovasi yang dilakukan oleh pelaku sub sektor dilakukan dengan menganalisis hasil wawancara menggunakan triangulasi dan audit trial semua informasi. Analisis data pada pengembangan bahan ajar menggunakan deskriptif kuantitatif dengan tingkat kelayakan menggunakan skala likert, dilakukan dengan mengumpulkan jawaban responden. Hasil menunjukkan tanggapan ahli materi, desain pembelajaran, bahasa, praktisi serta mahasiswa adalah tidak perlu direvisi dengan tingkat persentase 85,24 % dan layak untuk digunakan. Simpulan penelitian menunjukkan produk bahan ajar hasil pengembangan dapat diterima dengan baik dan layak digunakan. Implikasi penelitian ini yaitu bahan ajar dapat memberi inspirasi kepada mahasiswa jurusan Tata Boga dalam mengoperasikan usaha kuliner yang tangguh dan inovatif di masa yang akan datang.

ABSTRACT

The teaching materials used are not yet oriented towards students' needs, which are contextual to the culinary industry's situation in the new normal era. This research aims to create teaching materials for Entrepreneurship courses as a supplement to the material on Local Product Potential. This research is being developed using the Borg and Gall product model. The product was validated by 4 expert judgments, namely tourism material experts, design, language, and entrepreneurship practitioners, before being tested on 10 entrepreneurship course students. Integration of teaching materials about innovation carried out by sub-sector actors is carried out by analyzing interview results using triangulation and audit trials of all information. Data analysis on the development of teaching materials used quantitative descriptive with a feasibility level using a Likert scale, carried out by collecting respondents' answers. The results show that the responses from material experts, learning design, language, practitioners and students do not need to be revised with a percentage level of 85.24% and are suitable for use. The research conclusions show that the developed teaching material products are well received and ideal for use. This research implies that teaching materials can inspire students majoring in culinary arts to operate a strong and innovative culinary business in the future.

1. PENDAHULUAN

Bahan ajar merupakan salah satu perangkat yang penting karena sebagai acuan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Rukiyah et al., 2022; Wero et al., 2021). Upaya untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, salah satunya adalah dengan menggunakan bahan ajar yang sesuai (Suratmi et al., 2018). Bentuk bahan ajar baik yang tertulis maupun tidak tertulis sebagai representasi yang digunakan dalam membantu pendidik dalam pembelajaran (Achtenhagen & Achtenhagen, 2019; Ratnathatmaja & Sujana, 2022). Hal itu merupakan wujud dari pelayanan pendidikan terhadap peserta didik yang membutuhkan informasi relevan antara teori dengan kebutuhan di lapangan. Visi dan misi kurikulum pembelajaran harus dilaksanakan secara kontekstual serta dinamis, maka bahan

*Corresponding author.

E-mail addresses: muhadjirsuni@poltekparmakassar.ac.id (Muhadjir Suni)

ajar harus selaras dengan hal tersebut (Indarta et al., 2022; Panjaitan et al., 2022). Bahan ajar disebut kontekstual jika beradaptasi dengan kebutuhan peserta didik. . Instansi pendidikan wajib memiliki bahan ajar yang inovatif dan kontekstual dalam menciptakan generasi yang dipersiapkan untuk menghadapi permasalahan di masa yang akan datang. Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* memiliki sifat yang sangat berpengaruh baik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Neftyan et al., 2018; Rahmah & Ermawati, 2021; Uslan et al., 2021). Kebutuhan terkait bahan ajar kontekstual yang diharapkan ada di setiap mata kuliah yang tersedia pada masing-masing instansi. Mata kuliah di perguruan tinggi harus memiliki bahan ajar yang memadai baik berbentuk tulisan maupun non-tulisan yang kontekstual. Bahan ajar yang disusun dengan kontekstual dapat mengaitkan dengan pengalaman peserta didik dalam kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Bahan ajar kontekstual membantu mahasiswa mewujudkan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan (Gilis, I. N., 2019; Kurniah & Agustriana, 2021; Nikmah et al., 2021). Mata kuliah yang membutuhkan bahan ajar yang kontekstual yaitu Kewirausahaan. Capaian mata kuliah kewirausahaan yaitu peserta didik memahami dan mampu menerapkan dalam kehidupan nyata. Pada materi mengidentifikasi sikap dan perilaku wirausaha, peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi sikap dan perilaku seorang wirausaha, faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan, kegagalan wirausaha serta keterampilan yang harus dimiliki seorang wirausaha, dan bagaimana cara wirausaha menyikapi permasalahan dalam usahanya tersebut dengan cara mengamati lingkungannya (Nikmah et al., 2021). Dengan adanya sajian informasi terkait kegiatan wirausaha di sekitar peserta didik dapat mempengaruhi motivasi untuk memahami mata kuliah.

Ada tiga faktor lingkungan yang mempengaruhi wirausaha sukses yakni ketersediaan informasi, akses kepada modal dan kepemilikan jaringan sosial (Aryana Mahayasa et al., 2022). Prinsipnya adalah para mahasiswa harus dibuat tertarik dan termotivasi untuk melihat adanya peluang atau kesempatan berbisnis yang menguntungkan. Perkuliahan kewirausahaan tidak boleh hanya berhenti pada pemahaman teoritis di kelas saja, mahasiswa harus memiliki beberapa keahlian seperti *management skill, social skill, industrial skill, organizational skill, strategic skill*, dan sebagainya (Yuwono, 2019). Dan pada gilirannya nanti akan menjadikan para mahasiswa mampu berkarir di industri ekonomi kreatif. Salah satu mata kuliah yang ada di Prodi Manajemen Tata Boga Politeknik Pariwisata Makassar. Kewirausahaan adalah suatu sikap, jiwa dan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru yang sangat bernilai dan berguna bagi dirinya dan orang lain (Suryati et al., 2023; Suwena, 2016). Tujuan dari pembelajaran kewirausahaan tidak hanya diarahkan untuk menghasilkan pebisnis atau business entrepreneur, tetapi profesi yang didasari oleh nilai-nilai kewirausahaan. Tujuan utama pembelajaran kewirausahaan adalah membentuk jiwa kewirausahaan peserta didik, sehingga yang bersangkutan menjadi individu yang kreatif, inovatif, dan produktif (Nuraeni et al., 2022; Suyati & Rozikin, 2021). Pada dasarnya, mata kuliah ini bersifat aplikatif dalam merespon permasalahan bisnis pariwisata. Semua hal yang terkait seperti bahan ajar dalam pembelajaran diharuskan bersifat dinamis dan kontekstual.

Namun kenyataannya, bahan ajar yang dipakai pada setiap materi pokok mata kuliah Kewirausahaan hanya sebatas memuat konsep, teori serta langkah-langkah. Hal tersebut menjelaskan bahwa bahan ajar yang digunakan tidak memadai. Berdasarkan hasil observasi di lingkungan kampus Politeknik Pariwisata Makassar, terdapat beberapa hal yang perlu dibenahi khususnya pada materi potensi lokal yang berbasis pada lingkungan sehari-hari peserta didik. Berdasarkan *Social Cognitive Theory* (SCT), perilaku dihasilkan dari interaksi antara variabel pribadi (kognitif) dan variabel lingkungan. Salah satu pendekatan untuk mengintervensi peserta didik mengaitkan pengalaman sehari-hari dengan materi pembelajaran melalui pembelajaran yang kontekstual (*Contextual Teaching and Learning* (CTL) (Johar et al., 2018; Uslan et al., 2021). Pada mata kuliah Kewirausahaan, terdapat salah satu materi yang sangat penting dalam kurikulum terkait Potensi Lokal. Potensi Lokal menjadi penting sejalan dengan setiap permasalahan yang selalu bertambah. Pengembangan kurikulum dilakukan dengan mengacu pada standar nasional pendidikan dan kurikulum pada semua jenjang dan jenis pendidikan yang dikembangkan dengan prinsip pengoreksian yang sesuai dengan satuan pendidikan (Junaidin et al., 2022). Potensi daerah dan peserta didik sehingga pengembangan proses pembelajaran di lembaga pendidikan perlu mengacu kepada potensi lokal di daerah tersebut. Artinya bahwa Potensi lokal yang dimaksud ialah kejadian, peristiwa, permasalahan atau fenomena yang terdapat pada lingkungan daerah asal peserta didik (Prabowo & Nurmiyati, 2016; Sumiati, 2015). Dalam kewirausahaan, variabel lingkungan diwujudkan dengan pendidikan kewirausahaan di perguruan tinggi (Aryana Mahayasa et al., 2022; Cahyani & Suniasih, 2022). Pengembangan bahan ajar merupakan salah satu solusi di dalam mengikuti poros perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin cepat. Sebaiknya rancangan bahan ajar memodifikasi salah satu model baku (*Standard Blue Print*) yang paling sesuai dengan kebutuhan khusus pembelajaran *Reigeluth*. Penyusunan model prakarya dan kewirausahaan berbasis ekonomi kreatif berdimensi industri keunggulan lokal tahap pertama adalah Industri kerajinan lokal dan pemasarannya menjadi prioritas substansi prakarya dan kewirausahaan dengan menggunakan pembelajaran konstruktivisme sosial

(Aryana Mahayasa et al., 2022; Sukardi et al., 2021; Yuwono, 2019). Hasil uji produk awal menunjukkan bahwa secara keseluruhan rancangan model dan produk yang dihasilkan pada kategori sangat baik. Modul Berbasis Potensi Lokal Bahan Ajar di SMAN 1 Tanjungsari, Gunung Kidul, teridentifikasi bahwa modul berbasis potensi lokal telah dikembangkan sesuai prosedur Borg & Gall yang disusun dengan melibatkan beberapa potensi lokal yang ada di wilayah Gunung Kidul dan hasil penelitian dari fenomena lokal, b) kelayakan modul berbasis potensi yang dikualifikasikan “sangat layak” oleh pakar materi pelajaran, pengembangan modul dan tata bahasa ahli, ahli desain, ahli pengembangan tes kognitif, siswa dan praktisi (Prabowo & Nurmiyati, 2016). Melalui pengembangan suplemen bahan ajar ini diharapkan dapat meningkatkan penguasaan baik dalam hal konsep, pemahaman dan aplikasi dari mata kuliah Kewirausahaan terhadap optimalisasi potensi lokal yang ada di lingkungan sekitar mahasiswa Prodi Manajemen Tata Boga Politeknik Pariwisata Makassar.

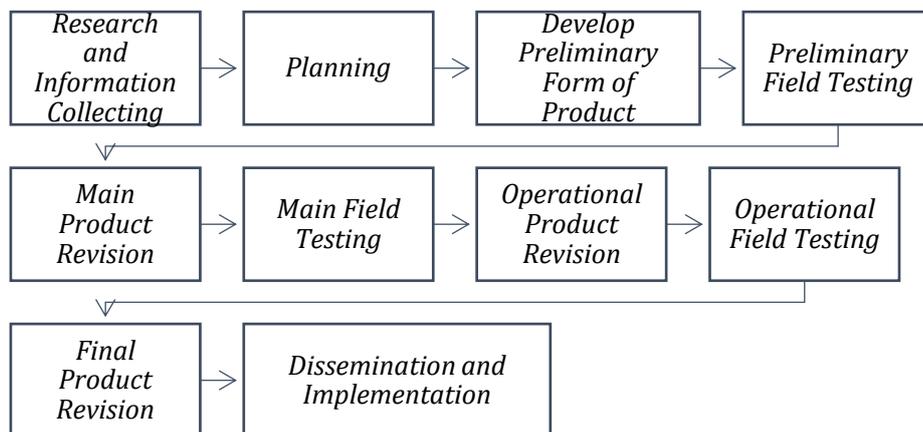
Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahan ajar merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan. Bahan ajar yang baik, dapat membangkitkan minat belajar peserta didik, mempunyai kejelasan tujuan instruksional, menyajikan materi dengan struktur yang baik, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih dan memberikan umpan balik, serta menciptakan komunikasi dua arah (Dewi et al., 2021; Hasyim & Umar, 2019; K.A. Nalasari et al., 2021). Pemanfaatan bahan ajar dalam pembelajaran memiliki peran penting. Bahan ajar berperan bagi guru, peserta didik, dalam pembelajaran klasikal, individual, maupun kelompok. Masing-masing peran bagi pendidik maupun bagi peserta didik. Peran untuk pendidik yaitu mengarahkan semua aktivitas dalam pembelajaran, meningkatkan pembelajaran menjadi efektif dan interaktif, menghemat waktu pembelajaran, mengubah peran pendidik dari seorang pengajar menjadi seorang fasilitator. Manfaat bagi peserta didik yaitu dapat mengarahkan semua aktivitas peserta didik dalam pembelajaran, peserta didik dapat belajar kapanpun dan dimanapun, peserta didik dapat belajar tanpa kehadiran pendidik, peserta didik dapat belajar menurut urutan materi yang dipilihnya sendiri, peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatan sendiri, peserta didik menjadi lebih mandiri (Nisa et al., 2020; Silalahi, 2020). Hal itu dapat terlaksana dengan bentuk bahan ajar yang baik dari segi substansi dan komponen pendukung lainnya yang memberikan nilai tambah untuk pemaksimalan bahan ajar yang digunakan. Fokus pengambilan data kewirausahaan dilakukan di Kota Pare-pare dengan pertimbangan bahwa wilayah ini sebagai representasi kegiatan sub sektor ekonomi kreatif yang berkembang di Provinsi Sulawesi-selatan, salah satunya adalah sektor kuliner. Sementara uji coba dan pengembangan produk bahan ajar dilakukan pada mahasiswa semester III program studi D3 Manajemen Tata Boga Kampus Politeknik Pariwisata Makassar, Jalan Gunung Rinjani 1, Kota Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan bahan ajar mata kuliah Kewirausahaan di Prodi Manajemen Tata Boga Politeknik Pariwisata Makassar pada suplemen materi Potensi Produk Lokal.

2. METODE

Pengembangan yang dilakukan yaitu untuk menghasilkan produk suplemen bahan ajar mata kuliah kewirausahaan suplemen materi Potensi Produk Lokal. Model bahan ajar mengadaptasi pada buku dengan format yang dikeluarkan oleh dikti. Model pengembangan yang digunakan adalah model prosedural versi. Ciri utama dalam penelitian dan pengembangan yaitu penelitian awal, mengembangkan produk berdasarkan temuan awal, melakukan uji coba lapangan, dan melakukan revisi untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ditemukan dalam uji lapangan (Wanto et al., 2020). Pengembangan merupakan proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Model dalam penelitian dan pengembangan bahan ajar tidaklah sedikit. Model yang dapat diterapkan di dalam penelitian khususnya untuk bidang pendidikan bervariasi. Salah satunya yaitu model penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) versi. Penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran (Sugiyono, 2015).

Berdasarkan model pengembangan menurut Borg & Gall terdapat sepuluh tahapan pengembangan bahan ajar dapat dilihat pada Gambar 1. Penelitian dilakukan pada mahasiswa program studi D3 Manajemen Tata Boga Kampus Politeknik Pariwisata Makassar, Jalan Gunung Rinjani 1, Kota Makassar. Subjek penelitian ditentukan dengan menggunakan teknik purposive sampling yang terdiri dari 4 expert judgment yaitu ahli materi pariwisata, desain, bahasa, dan praktisi bidang wirausaha sebelum diuji coba terhadap 10 mahasiswa dengan status yang sedang mengikuti maupun yang sudah lulus mata kuliah kewirausahaan. Ahli materi pariwisata adalah dosen di Politeknik Pariwisata Makassar yang mengampuh mata kuliah kebijakan pariwisata, Ahli desain dan Ahli Bahasa adalah dosen pengampuh mata kuliah desain dan Bahasa Indonesia yang berasal dari Universitas Negeri Makassar serta praktisi bidang wirausaha adalah pelaku usaha kuliner yang ditemui di lokasi penelitian Kota Pare-Pare,

diantaranya Manager Reza Cafe & Palekko ; Rumah Makan Cafe New D'Carlos dan Pengelola restoran Kenari Hotel. Pengumpulan data dengan teknik studi dokumentasi, wawancara dan kuesioner berupa angket. Penelitian dan pengembangan pada dasarnya memiliki dua tujuan utama, yaitu mengembangkan produk dan menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Integrasi bahan ajar tentang inovasi yang dilakukan oleh pelaku sub sektor dilakukan dengan menganalisis hasil wawancara menggunakan triangulasi dan audit trial semua informasi. Validasi instrumen dengan melakukan evaluasi kepada expert judgment. Analisis data pada pengembangan bahan ajar menggunakan deskriptif kuantitatif dengan tingkat kelayakan menggunakan skala likert, yang dilakukan dengan mengumpulkan jawaban responden.



Gambar 1. Prosedur Penggunaan Metode *Research and Development* (R&D)

Pada tahap analisis, kegiatan yang dilakukan berupa analisis beberapa aspek pembelajaran yang akan dicapai sesuai dengan standar kompetensi. Analisis aspek tersebut menjadi tiga tahap, yaitu: melakuakn studi, pendahuluan, dan mengidentifikasi kebutuhan analisis pembelajaran. Instrumen pengumpulan data melalui angket, wawancara dan observasi. Teknik Analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif kualitatif dan statistik deskriptif. Data yang diolah diperoleh dari hasil uji validitas ahli, uji coba produk awal, dan uji coba produk akhir. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil validasi yang berupa tanggapan, kritik, dan saran. Hasil analisis ini digunakan untuk merevisi produk awal pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal, yang kemudian digunakan untuk uji coba produk awal. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dalam bentuk persentase. Hasil pengukuran melalui rumus persentase di konversi ke dalam bentuk kualitatif. Konversi yang digunakan dengan menggunakan skala pengukuran *Likert*. Setiap tahapan yang dilakukan dapat menjadi patokan terhadap penarikan penilaian terhadap produk yang diujicobakan. Berdasarkan penafsiran dan pengambilan keputusan tentang kualitas produk pengembangan dengan menggunakan kriteria validitas pada Tabel 1.

Tabel. 1. Konversi Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi

| Tingkat Pencapaian (%) | Kualifikasi | Keputusan Uji |
|------------------------|---------------------|--------------------|
| 81 - 100 | Sangat layak | Tidak perlu revisi |
| 61 - 80 | Layak | Tidak perlu revisi |
| 41 - 60 | Cukup Layak | Direvisi |
| 21 - 40 | Kurang layak | Direvisi |
| 0 - 20 | Sangat kurang layak | Direvisi |

(Arikunto, 2015)

Tahapan dari desain uji coba pengembangan bahan ajar dalam penelitian ini adalah validasi ahli desain pembelajaran, validasi ahli media pembelajaran, revisi pengembangan (tahap I), berdasarkan penilaian yang berupa masukan dan kritik saran dari tiga ahli, materi desain dan media, uji coba lapangan melalui kelompok kecil mahasiswa secara heterogen. Revisi tahap II, berdasarkan penilaian yang berupa masukan, kritik atau saran dari uji coba. Uji coba lapangan terhadap 10 orang mahasiswa melalui kelompok secara heterogeny. Revisi tahap III, berdasarkan penilaian yang berupa masukan, kritik atau saran dari uji coba lapangan. Revisi produk akhir untuk penyempurnaan, dan dilanjutkan dengan uji efektifitas produk dalam proses pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil validasi berupa skor penilaian terhadap komponen-komponen bahan ajar mata kuliah kewirausahaan khususnya materi Potensi Lokal pada kualitas materi pembelajaran. Validasi ahli materi menunjukkan indikator penilaian kelayakan dari bahan ajar yang dikembangkan terdiri dari beberapa komponen. Komponen penilaian terdiri dari aspek pendahuluan, isi, dan penutup. Setiap komponen terdapat aspek dan indikator penilaian meliputi kelayakan isi serta penyajian materi. Data hasil validasi ahli ditunjukkan pada [Tabel 2](#) dan deskripsi kualitatif (komentar dan saran) hasil validasi ahli terhadap produk hasil pengembangan bahan ajar ditunjukkan dalam [Tabel 2](#).

Tabel 2 Hasil Analisis Validasi Ahli Materi

| Kategori jawaban | Skor/item angket dikalikan dengan jumlah jawaban | Jumlah |
|------------------|--|--------|
| Sangat kurang | 1 x 0 | 0 |
| Kurang Baik | 2 x 0 | 0 |
| Baik | 3 x 19 | 57 |
| Sangat Baik | 4 x 3 | 12 |
| | | 69 |

Jumlah skor jawaban item setiap pertanyaan yang diperoleh dari hasil validasi ahli isi/materi adalah 69. Berdasarkan data yang telah ditabulasikan, dapat dijelaskan bahwa tingkat pencapaian ahli isi/materi dari produk bahan ajar Kewirausahaan berbasis potensi lokal = $(69:88 \times 100\%) = 78,41\%$ dari yang diharapkan 100%. Kualifikasi ini memiliki beberapa poin yang harus diperhatikan yaitu komentar dan saran yang telah dituangkan dalam instrument disajikan pada [Tabel 3](#).

Tabel 3 Deskripsi Kualitatif Hasil Validasi Ahli Materi

| Komentar dan Saran |
|---|
| a. Judul dari bahan ajar harus disesuaikan dengan jenis potensi lokal yang menjadi subjek penelitian dan pengembangan bahan ajar yang kontekstual |
| b. Sebaiknya di bahas juga semua subsektor parekraf (17 Subsektor) |
| c. Metode pengumpulan data di lapangan atau dokumentasi sebaiknya dijelaskan ke dalam isi bahan ajar. |

Validasi ahli desain pembelajaran, produk bahan ajar yang telah dikembangkan melalui beberapa tahap dalam pencapaian kelayakan sebelum diujicobakan kepada mahasiswa. Validasi ahli lain selain materi yang penting adalah desain pembelajaran. Desain dari bahan ajar dapat menjadi faktor yang dapat menarik perhatian mahasiswa. Hasil dari review validasi desain pembelajaran dapat dilihat pada [Tabel 4](#).

Tabel 4. Hasil Analisis Validasi Ahli Desain Pembelajaran

| Kategori jawaban | Skor/item angket dikalikan dengan jumlah jawaban | Jumlah |
|------------------|--|--------|
| Sangat kurang | 1 x 0 | 0 |
| Kurang Baik | 2 x 3 | 6 |
| Baik | 3 x 13 | 39 |
| Sangat Baik | 4 x 20 | 80 |
| | | 119 |

Berdasarkan [Tabel 4](#), jumlah skor jawaban yang diperoleh dari hasil validasi ahli desain pembelajaran adalah 119. Berdasarkan data perhitungan manual yang dilakukan, dapat dijelaskan bahwa tingkat kelayakan bahan ajar yang dikembangkan menurut ahli desain pembelajaran terhadap produk bahan ajar kewirausahaan berbasis potensi lokal = $(119:132 \times 100\%) = 90,15\%$ dari yang diharapkan 100%. Kualifikasi ini memiliki beberapa poin yang harus diperhatikan yaitu komentar dan saran yang telah dituangkan dalam instrumen, dapat dilihat pada [Tabel 5](#).

Tabel 5. Deskripsi Kualitatif Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran

| No. | Keterangan | Kesalahan |
|-----|------------|---------------------------------------|
| 1 | Sampul | Judul tidak menunjukkan Potensi Lokal |
| 2 | Setiap Bab | Tidak memasukkan tujuan pembelajaran |

Berdasarkan, masukan yang direkomendasikan ahli validator desain pembelajaran memuat beberapa poin penting yang perlu diperhatikan. Beberapa kesalahan yang ditemukan harus dilakukan pembaruan. Hal ini dilakukan dalam rangka pembenaran bahan ajar untuk mencapai kelayakan dari produk. Validasi bahasa merupakan salah satu ahli yang sangat dibutuhkan peneliti dalam pengembangan bahan ajar cetak. Penyajian data yang berupa hal-hal yang perlu diperbaiki dan saran dari subjek uji coba, sebagai acuan perevisian produk bahan ajar yang dikembangkan setelah uji coba lapangan melalui kelompok kecil. Hasil analisis validasi ahli Bahasa disajikan pada [Tabel 6](#).

Tabel 6. Hasil Analisis Validasi Ahli Bahasa

| Kategori | Skor/item angket dikalikan dengan jumlah jawaban | Jumlah |
|---------------|--|--------|
| Sangat kurang | 1 x 0 | 0 |
| Kurang Baik | 2 x 1 | 2 |
| Baik | 3 x 19 | 57 |
| Sangat Baik | 4 x 0 | 0 |
| | | 59 |

Berdasarkan [Tabel 6](#), jumlah skor jawaban yang diperoleh dari hasil validasi ahli bahasa adalah 59. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa tingkat pencapaian menurut ahli bahasa terhadap produk pengembangan bahan ajar kewirausahaan berbasis potensi lokal di new normal = $(59:80 \times 100\%) = 73,75\%$ dari yang diharapkan 100%. Sementara kesalahan yang ditemukan berupa kekeliruan dalam melakukan pengetikan selama proses pengembangan. Kekeliruan yang ditemukan dapat dilihat pada [Tabel 7](#).

Tabel 7. Kesalahan Pengetikan

| No. | Halaman | Kesalahan | Pembetulan |
|-----|---------|---------------|-----------------|
| 1 | ii | dala | dalam |
| 2 | ii | Kulian | Kuliah |
| 3 | ii | Kaitannya | Kaitan |
| 4 | iii | akan | dihilangkan |
| 5 | 22 | Dirumah makan | Di Rumah Makan |
| 6 | 22 | berdasarakan | Berdasarkan |
| 7 | 23 | 20111 | 2011 |
| 8 | 29 | quotient | <i>Quotient</i> |
| 9 | 30 | Tahun 2009 | Tahun 2022 |

Masukan dan saran dari ahli bahasa menjadi dasar pembaharuan dalam penulisan buku yang dikembangkan. Beberapa kesalahan yang ditemukan yaitu penentuan struktur buku yang harus mencantumkan tujuan pembelajaran di awal setelah penulisan bab. Hal ini dilakukan untuk menekankan buku ajar yang memberikan arahan dalam pembelajaran, dan penegasan posisi dari buku sebagai bahan ajar. Praktisi merupakan salah satu penilai kelayakan bahan ajar cetak yang dikembangkan. Praktisi kewirausahaan sebagai subjek yang mengetahui kebutuhan dan permasalahan wirausaha di Kota Parepare. Pengembangan bahan ajar ini ditujukan sebagai pendamping dalam pembelajaran pada mata kuliah Kewirausahaan. Penilaian dari validator praktisi disajikan pada [Tabel 8](#).

Tabel 8. Hasil Analisis dari Praktisi

| Kategori jawaban | Skor/item angket dikalikan dengan jumlah jawaban | Jumlah |
|------------------|--|--------|
| Sangat kurang | 1 x 0 | 0 |
| Kurang Baik | 2 x 0 | 0 |
| Baik | 3 x 2 | 6 |
| Sangat Baik | 4 x 20 | 80 |
| | | 86 |

Berdasarkan [Tabel 8](#), jumlah skor jawaban yang diperoleh dari hasil validasi ahli perkuliahan kewirausahaan adalah 86. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa tingkat pencapaian ahli

perkuliahan kewirausahaan terhadap produk pengembangan bahan ajar Kewirausahaan = $(86:88 \times 100\%) = 97,72\%$ dari yang diharapkan 100%. Komentar validator ahli terhadap produk pengembangan bahan ajar sudah baik, namun ada beberapa catatan penting sebagai acuan perbaikan. Catatan tersebut mengenai hal-hal yang perlu diperbaiki dan saran perevisian produk bahan ajar. Sesuai dengan komentar dan saran, maka dijadikan dasar perbaikan sebelum bahan ajar diuji cobakan. Beberapa catatan penting yang dihasilkan dari review validator praktisi dapat dilihat pada [Tabel 9](#).

Tabel 9. Hasil Analisis dari Praktisi

| Hal-hal yang harus diperbaiki |
|--|
| Gambar 5.13, tulisannya harus lebih diperjelas |
| Kesalahan dalam pengetikan supaya diperbaiki |
| Perhitungan atau pembahasan potensi lokal harus dikaitkan dengan data BPS/ Dispar terkait/ Dinas UMKM atau data yang relevan |
| Kajian potensi lokal dan 17 subsektor ekonomi kreatif harus dikaitkan dengan Kota Parepare |
| Serasikan kesinambungan antar BAB |
| Analisis potensi sumber daya alam lokasi penelitian dan peluang investasi |
| Digitalisasi Bisnis |

Berdasarkan catatan dan masukan dari praktisi dapat lebih memperjelas dari penulisan bahan ajar ini. Saran yang dihasilkan dari review praktisi dapat memperkuat isi buku yang dikembangkan untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran dan memenuhi kebutuhan mahasiswa serta dosen pengampu dalam pembelajaran. Kriteria jawaban untuk setiap pertanyaan dalam angket adalah empat pilihan jawaban, contohnya yaitu 1) Sangat kurang, 2) kurang baik, 3) baik, dan 4) sangat baik. Hasil analisis uji coba lapangan melalui kelompok kecil di Prodi Manajemen Tata Boga dengan jumlah responden 10 mahasiswa dapat dilihat pada [Tabel 10](#).

Tabel 10. Data Rekapitulasi Skor Angket Tanggapan Mahasiswa Berdasarkan Kategori Jawaban Item Pertanyaan

| Kategori Tanggapan | Item Pertanyaan Agket Tanggapan Mahasiswa | | | | | | | | | | | | | Σ |
|---------------------------|--|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | |
| SK* | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| KB** | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 2 |
| B*** | 7 | 5 | 3 | 5 | 5 | 6 | 5 | 4 | 6 | 6 | 5 | 6 | 5 | 68 |
| SB**** | 3 | 5 | 7 | 5 | 5 | 4 | 5 | 6 | 4 | 4 | 3 | 4 | 5 | 60 |
| Jumlah Total | | | | | | | | | | | | | | 130 |

Penghitungan dari instrument yang diberikan kepada responden ditabulasikan menurut jawaban secara individu. Hal ini dapat melihat kelayakan dari pendapat secara individual. Analisis uji coba lapangan berdasarkan item jawaban masing-masing responden disajikan pada [Tabel 11](#).

Tabel 11. Analisis Skor Jawaban Item Berdasarkan Hasil Angket Uji Coba Lapangan di Prodi Manajemen Tata Boga Politeknik Pariwisata Makassar

| Kategori jawaban | Skor dikalikan dengan jumlah jawaban | Jumlah |
|-------------------------|---|---------------|
| Sangat kurang | 1 x 0 | 0 |
| Kurang baik | 2 x 2 | 4 |
| Baik | 3 x 68 | 204 |
| Sangat baik | 4 x 60 | 240 |
| Jumlah Total | | 448 |

Jumlah skor yang diperoleh untuk uji coba lapangan = 448. Berdasarkan data tersebut dapat dinyatakan bahwa tingkat persetujuan responden terhadap produk bahan ajar yang dikembangkan = $448:520 \times 100\% = 86,15\%$ dari yang diharapkan (100%). Persentase kelayakan produk sebesar 85,24 %, persentase ini berdasarkan tabel konversi tingkat pencapaian dan kualifikasi berada pada kualifikasi layak dan tidak perlu direvisi. Tahap perevisian tetap dilakukan dalam proses pengembangan untuk menghasilkan produk yang layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain data kuantitatif berupa

skor dari mahasiswa terdapat juga komentar dan saran dari 10 mahasiswa yang membaca bahan ajar ditunjukkan pada Tabel 12.

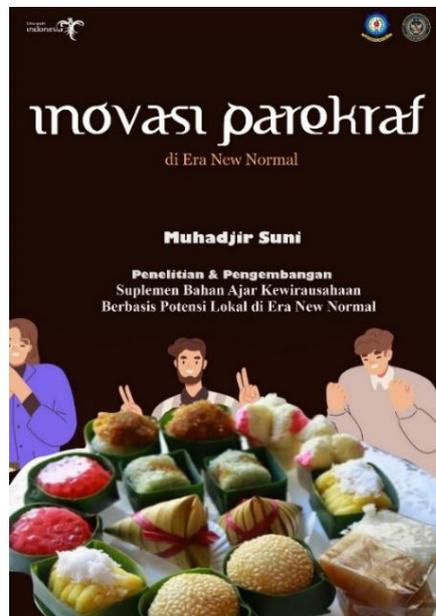
Tabel 12. Komentar dan Saran Mahasiswa Terhadap Bahan Ajar

| No | Komentar dan Saran |
|----|--|
| 1 | Contoh usaha berfokus pada Kuliner |
| 2 | Angka yang dapat ditulis 1, 2 seharusnya ditulis menggunakan kata |
| 3 | Penulisan disesuaikan dengan kaidah EYD |
| 4 | Penulisan Parepare harus konsisten, bukan Pare-Pare atau Pare-pare |
| 5 | Penulisan kesimpulan diletakkan setelah pembahasan |

Berdasarkan komentar dan saran dari mahasiswa menunjukkan bahwa produk bahan ajar yang dikembangkan menarik dan dapat dipahami dari penyampaian isi, desain, serta keterbacaannya. Beberapa komentar dan saran dari mahasiswa dijadikan dasar untuk perbaikan dalam menghasilkan produk suplemen bahan ajar cetak berbasis Potensi Lokal terkait usaha parekraf bertahan di new normal yang digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Tanggapan positif didapatkan dari responden dalam penelitian dan pengembangan ini. Jawaban responden yaitu ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli bahasa, praktisi serta mahasiswa apabila dianalisis secara keseluruhan berdasarkan jawaban dalam angket/tanggapan ke dalam suatu tabel, maka dapat diperhatikan pada Tabel 13.

Tabel 13. Rekapitulasi Hasil Penilaian Responden setelah Dilakukan Analisis Per Item Tanggapan

| No | Res | % | Kualifikasi | | | | | Keputusan Uji |
|---------------|-----|--------------|-------------|-----|-------|--------|----------|-----------------------------|
| | | | SL* | L** | CL*** | KL**** | SKL***** | |
| 1 | AI | 78,41 | - | √ | - | - | - | Tidak Perlu Direvisi |
| 2 | AD | 90,15 | √ | - | - | - | - | Tidak Perlu Direvisi |
| 3 | AB | 73,75 | - | √ | - | - | - | Tidak Perlu Direvisi |
| 4 | AP | 97,72 | √ | - | - | - | - | Tidak Perlu Direvisi |
| 5 | SUC | 86,15 | √ | - | - | - | - | Tidak Perlu Direvisi |
| Jumlah | | 85,24 | √ | - | - | - | - | Tidak Perlu Direvisi |



Gambar 2. Hasil Produk Sampul Bahan Ajar

Berdasarkan analisis data yang diperoleh secara keseluruhan dari validator ahli dan subjek uji coba menyatakan bahwa produk bahan ajar hasil pengembangan tidak perlu direvisi dengan tingkat persentase 85,24 % dan layak untuk digunakan. Produk bahan ajar hasil pengembangan dapat diterima dengan baik. Produk bahan ajar yang dikembangkan mendapat persetujuan dari ahli validasi dengan keputusan uji tidak perlu dilakukan revisi, tetapi terdapat catatan penting sebagai acuan pembenaran

untuk membuat lebih baik. Secara umum responden dapat menerima produk bahan ajar hasil pengembangan. Hasil sampul bahan ajar setelah direvisi disajikan pada [Gambar 2](#).

Pembahasan

Berdasarkan hasil temuan menunjukkan produk bahan ajar hasil pengembangan dapat diterima dengan baik dan layak digunakan. Hal ini dilihat dari beberapa aspek. Pertama aspek materi, produk yang telah dikembangkan berupa suplemen bahan ajar kewirausahaan berbasis potensi produk lokal hasil review oleh validator ahli materi ditemukan beberapa catatan penting validasi dari ahli materi menghasilkan catatan berupa penyesuaian judul di sampul dengan isi materi untuk menekankan kelayakan dan representatif dari produk yang dikembangkan, serta mengintegrasikan metode penelitian dalam bab pendahuluan. Berdasarkan validasi ahli materi perlu adanya pembenaran terhadap beberapa ketidaksesuaian yang telah disarankan. Penyajian judul lebih difokuskan langsung terhadap kebutuhan pengembangan bahan ajar dan ekonomi kreatif di masa Pandemi Covid 19. Ditekankan pada judul terkait inovasi dilakukan melalui ketersediaan bahan ajar berbasis sub sektor ekonomi kreatif yang kontekstual. Catatan lain berdasarkan ahli materi yang berupa komentar dan masukan terhadap perbaikan produk yang dikembangkan harus selalu diperhatikan dalam rangka pembenaran. Diperlukan simulasi nyata untuk mewujudkan digital bisnis pada mahasiswa. *Teaching Factory* merupakan suatu konsep pembelajaran yang berada pada suasana sesungguhnya ([Sugandi et al., 2021](#); [Suryati et al., 2023](#)). Tidak hanya memperlihatkan gambar visual tentang bentuk inovasi pelaku usaha kuliner di Parepare, tetapi juga diperlukan praktek secara nyata mulai. Ketersediaan sarana dan prasarana untuk optimalisasi produksi *teaching factory* menjadi catatan pihak perguruan tinggi vokasional. Relevansi lembaga pendidikan vokasional di Jerman dengan industri kuliner adalah adanya kesesuaian antara standar alat dan teknologi yang di gunakan pelaku usaha dengan fasilitas simulasi di kampus ([Achtenhagen & Achtenhagen, 2019](#)). Jika pengemasan produk kuliner di Industri menggunakan komputer, maka simulasi praktek di laboratorium Kampus juga menggunakan computer.

Temuan kedua aspek desain pembelajaran. Desain produk merupakan faktor penting yang mendukung estetika dari kelayakan sebuah produk. Catatan penting yang dihasilkan dari review validator desain yaitu komentar dan masukan terkait kurangnya data dan contoh-contoh terbaru yang tersaji dalam produk yang dikembangkan. Hal ini merupakan saran yang sangat penting, karena untuk membedakan dengan pengembangan produk yang lain. Menjaga keaslian produk dengan terus memperbaharui data dan fakta merupakan salah satu langkah yang harus diperhatikan oleh peneliti. Pada bagian sampul disarankan untuk menampilkan gambar kuliner produk lokal di Sulawesi selatan dan Kota Parepare secara khusus. Dengan penggunaan konten lokal sebagai sampul produk buku menekankan pentingnya pendekatan lokal dalam pengembangan bahan ajar ([Pranita Alba & Akbar, 2019](#); [Primasari et al., 2021](#)). Mengintegrasikan konten lokal dalam pembelajaran adalah hal yang penting untuk membangun identitas dan budaya Indonesia melalui Pendidikan ([Jumriani et al., 2021](#); [Wero et al., 2021](#)). Penelitian ini juga mempunyai peran untuk membangun identitas budaya Indonesia melalui pemilihan sampel usaha kuliner yang memanfaatkan pangan lokal seperti Reza Cafe & Palekko ; Rumah Makan Cafe New D'Carlos yang memanfaatkan bahan pangan seperti ikan, ayam, telur, daging dan sayur-mayur yang diperoleh di sekitar Kota Parepare. Temuan ketiga aspek Bahasa, keterbacaan merupakan nilai yang penting dalam pengembangan sebuah buku. Ahli bahasa salah satu validator yang sangat dibutuhkan dalam pengembangan sebuah bahan ajar untuk menjaga kesesuaian penyampaian materi dengan bahasa yang dapat dimengerti. Review yang dihasilkan validator bahasa yaitu penulisan rujukan harus diawali dengan kata "menurut" disambung dengan nama dan tahun yang dikutip, penataan tujuan pembelajaran, memasukkan latihan dalam setiap bab, rangkuman, kegiatan mahasiswa, dan paparan hasil. Masukan dan saran dari ahli bahasa menjadi dasar pembaharuan dalam penulisan buku yang dikembangkan. Beberapa poin penting yang ditemukan yaitu penentuan struktur buku yang harus mencantumkan tujuan pembelajaran di awal setelah penulisan bab. Hal ini dilakukan untuk menekankan buku ajar yang memberikan arahan dalam pembelajaran, dan penegasan posisi dari buku sebagai sumber belajar. Pada dasarnya setiap penulisan memiliki ciri dan gaya yang berbeda antara satu penulis dengan penulis yang lainnya. Perbedaan ini disatukan dengan aturan bahasa yang sama sesuai dengan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan). Sebuah buku yang baik merupakan yang dapat menyampaikan pesan kepada pembacanya ([K.A. Nalasari et al., 2021](#); [Tilova et al., 2022](#)).

Hal ini menegaskan bahwa posisi kebahasaan sangat penting dalam penulisan sebuah karya. Temuan keempat, buku ajar yang dikembangkan berfokus pada usaha kuliner, salah satu dari 17 Subsektor parekras di Indonesia. Ketersediaan bahan ajar ini diharapkan mampu menjawab kebutuhan mahasiswa dan membantu untuk mencapai kompetensi pembelajaran. Kebutuhan mahasiswa pada mata kuliah ini ditekankan pada aspek keterampilan. Keterampilan mengembangkan kreativitas dan inovasi

dalam mengoperasikan usaha kuliner (Area-Moreira et al., 2023). Usaha kuliner secara kontekstual diterjemahkan dengan pengoperasian usaha yang adaptif terhadap perubahan pasar pasca pandemic covid dengan berinovasi untuk keberlanjutan usaha. Muatan materi ini berorientasi pada *Intellectual capital* dalam bentuk kreativitas dan inovasi (Qureshi et al., 2021). Digitalisasi melalui penerapan teknologi di masa new normal diharapkan peserta didik dapat memecahkan masalah dengan menggunakan konsep-konsep ilmiah yang diperoleh dalam pendidikan menurut tingkat mereka, mengenal produk teknologi di sekitarnya dan dampaknya, menggunakan produk teknologi dan memeliharanya, dan kreatif dalam mengelolah produk lokal sehingga peserta didik dapat membuat keputusan berdasarkan nilai-nilai dan budaya setempat (Nurhayati et al., 2022; Rahayu et al., 2021). Dengan sajian materi secara visual memberi dapat meningkatkan keterampilan kepada peserta didik. Bahan Ajar yang dikembangkan menghasilkan materi yang kontekstual. Kelebihan bahan ajar ini berada pada penggunaan gambar dan contoh aktivitas inovasi yang dilakukan oleh pelaku usaha kuliner. Penggunaan kutipan dan testimoni pelaku usaha menggunakan bahasa yang natural diperoleh dari hasil wawancara dengan pelaku usaha kuliner yang mayoritas menggunakan dialek Bugis-Makassar. Dengan demikian, mahasiswa lebih mudah memahami maksud dan tujuan seorang manager dalam memberi motivasi bawahannya atau karyawannya. Temuan ini diperkuat dengan temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahan ajar *multilingual* berbasis budaya lokal etnis Ngada untuk siswa kelas II Sekolah Dasar layak dan siap untuk digunakan (Wero et al., 2021).

Bahan Ajar ini menguatkan literasi lokal yang ada di Sulawesi-Selatan. Penulis mengintegrasikan dengan memuat konten "story telling" pada jenis-jenis resep yang ada. Seperti Resep Makanan *Palekko'*, makanan khas Bugis yang hadir di rumah makan di Kota Pare-Pare. Penulis tidak hanya menguraikan resep-resep berdasarkan hasil wawancara, akan tetapi menambah informasi melalui rujukan jurnal dan informasi seputar sejarah, geografi dan perkembangan Makanan *Palekko'*. Begitu juga dengan resep yang lainnya seperti Barongko', *Nasu Cemba, Kopi Kalosi, Rojo-Roro* yang dilengkapi dengan histo-etnografi. Penelitian ini terbatas hanya di Kota Pare-Pare, Provinsi Sulawesi-Selatan. Di Masa depan dibutuhkan keluasan lokasi pengambilan sampel, seperti di Restoran pada hotel berbintang. Dengan demikian, dapat diperoleh lebih luas kebutuhan dan preferensi konsumen terhadap kuliner lokal Sulawesi-Selatan.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan menunjukkan produk bahan ajar hasil pengembangan dapat diterima dengan baik dan layak digunakan. Guna memaksimalkan bahan ajar dalam lingkungan belajar, para pembelajar melakukan simulasi secara langsung untuk beberapa urutan aktivitas dalam pengoperasian usaha kuliner. Selanjutnya melakukan intervensi pada kebijakan pengembangan Program studi Manajemen Tata Boga Politeknik Pariwisata Makassar untuk ketersediaan sarana dan prasarana digital bisnis yang sesuai dengan perkembangan dan trend di industri.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Achtenhagen, C., & Achtenhagen, L. (2019). The impact of digital technologies on vocational education and training needs: An exploratory study in the German food industry. *Education and Training*, 61(2), 222–233. <https://doi.org/10.1108/ET-05-2018-0119>.
- Area-Moreira, M., Rodríguez-Rodríguez, J., Peirats-Chacón, J., & Santana-Bonilla, P. (2023). The Digital Transformation of Instructional Materials. Views and Practices of Teachers, Families and Editors. *Technology, Knowledge and Learning*. <https://doi.org/10.1007/s10758-023-09664-8>.
- Arikunto, S. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Aryana Mahayasa, I. G., Komang Sumadi, N., Wayan Budi Satriya, I., Gusti Ayu Hari Prihantini Devi, I., & Wayan Yuniari, N. (2022). Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan, Motivasi Dan Lingkungan Terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa Pada Universitas di Kota Denpasar. *E-Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Universitas Udayana*, 11(5), 569–582. <https://doi.org/10.24843/EEB.2022.v11.i05.p06>.
- Cahyani, N. M. S., & Suniasih, N. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual pada Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Muatan IPS Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45203>
- Dewi, K., Sumarmi, S., & Putra, A. K. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis STEM dengan Pendekatan Eco-Spatial Behavior Materi Kependudukan. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 7(2), 93–103. <https://doi.org/10.18860/jpips.v7i2.11960>
- Gilis, I. N., W. A. I. (2019). Pengembangan Pembelajaran Project Based Learning Bermuatan Reflektif pada Mata Kuliah Penulisan Karya Ilmiah. *Journal of Education Technology*, 3(4), 286–292.

- <https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22365>.
- Hasyim, R., & Umar, S. H. (2019). Peranan Guru Ppkn Dalam Mengembangkan Model Pembelajaran (Bahan Ajar) Abad 21 Di Smp Negeri 2 Kota Ternate. *Jurnal Geocivic*, 2(1), 184–192. <https://doi.org/10.33387/geocivic.v2i1.1469>
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Johar, R., Agussalim, Ikhsan, M., & Zaura, B. (2018). The development of learning materials using contextual teaching learning (CTL) approach oriented on the character education. *Journal of Physics: Conference Series*, 1088. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1088/1/012039>.
- Jumriani, J., Mutiani, M., Putra, M. A. H., Syaharuddin, S., & Abbas, E. W. (2021). The Urgency of Local Wisdom Content in Social Studies Learning: Literature Review. *The Innovation of Social Studies Journal*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.20527/iis.v2i2.3076>.
- Junaidin, Sugiyono, Suryono, Y., & Komalasari. (2022). Teacher s achievement in curriculum 2013 training: A hierarchical linear model. *International Journal of Instruction*, 15(1), 891–910. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.15151a>.
- K.A. Nalasari, N.K. Suarni, & I.M.C. Wibawa. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Google Sites Pada Tema 9 Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam Di Indonesia Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 135–146. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.658.
- Kurniah, N., & Agustriana, N. (2021). Implementasi Bahan Ajar Untuk Mengoptimalkan Hasil Belajar Mahasiswa PAUD Pascasarjana. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 17–25. <https://doi.org/10.33369/jip.6.1.17-25>.
- Neftyan, C. C. A., Suyanto, E., & Suyatna, A. (2018). The Influence of Learning using Contextual Teaching and Learning Approach to Physics Learning outcomes of High School Students. *International Journal of Advanced Engineering, Management and Science*, 4(6), 446–450. <https://doi.org/10.22161/ijaems.4.6.3>.
- Nikmah, K., Mursid, R., & Tanjung, S. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Kewirausahaan Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran Bisnis Manajemen. *Jurnal TIK Dalam Pendidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.24114/jtikp.v8i1.26785>.
- Nisa, A. H., Mujib, M., & Putra, R. W. Y. (2020). Efektivitas E-Modul dengan Flip Pdf Professional Berbasis Gamifikasi Terhadap Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 05(02), 14. <https://doi.org/10.33369/jpmr.v5i2.11406>.
- Nuraeni, Murtiadi Awaluddin, & Mutakallim. (2022). Adversity Quotient, Self Efficacy dan Lingkungan Bagi Kegiatan Kewirausahaan Mahasiswa Berbasis Teknologi. *Al-Mashrafiyah: Jurnal Ekonomi, Keuangan, dan Perbankan Syariah*, 6(1), 81–93. <https://doi.org/10.24252/al-mashrafiyah.v6i1.27973>.
- Nurhayati, P., Emilzoli, M., & Fu'adiah, D. (2022). Peningkatan Keterampilan Penyusunan Modul Ajar Dan Modul Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Kurikulum Merdeka Pada Guru Madrasah Ibtidaiyah. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(5), 1–9. <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i5.10047>.
- Panjaitan, M., Rini, A. D., Agusalim, L., Abdullah, Z., Purwandaya, B., & Pasaribu, B. (2022). Persepsi Mahasiswa Program Studi Ekonomi Pembangunan Universitas Trilogi Terhadap Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). *Islamic Banking: Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Perbankan Syariah*, 7(2). <https://doi.org/10.36908/isbank.v7i2.394>.
- Prabowo, D. L., & Nurmiyati, M. (2016). Pengembangan Modul Berbasis Potensi Lokal pada Materi Ekosistem sebagai Bahan Ajar di SMA N 1 Tanjungsari, Gunungkidul The Development Of Local Potential-Based Module On Ecosystem Subject Matter as a Teaching Materials SMA N 1 Tanjungsari, Gunungkidul. *Proceeding Biology Education Conference*, 13(1), 192–195.
- Pramita Alba, A., & Akbar, D. (2019). Bahan Ajar Tema Daerah Tempat Tinggalku Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, & Pengembangan*, 4(4), 421–426. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i4.12228>.
- Primasari, Y., Nuhyal Ulia, N., & Sari Yustiana, S. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Budaya Samin Guna Menyukkseskan Gerakan Literasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51–62. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.1.51-62>.
- Qureshi, I., Pan, S. L., & Zheng, Y. (2021). Digital social innovation: An overview and research framework. *In Information Systems Journal*, 31(5), 647–671. <https://doi.org/10.1111/isj.12362>.
- Rahayu, E. P., Pursitasari, I. D., & Kurniasih, S. (2021). Student Teaching Materials And Science Literature In Science Learning During The Covid-19 Pandemic. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*,

- 9(1), 52–61. <https://doi.org/10.26740/jpps.v11n1.p52-61>.
- Rahmah, Z. A., & Ermawati, I. R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 364–371. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1916>.
- Ratnathatmaja, I. M., & Sujana, I. W. (2022). Video Pembelajaran Interaktif Problem Based Learning dalam Pembelajaran IPS. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(1), 127–135. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i1.46605>.
- Rukiyah, R., Suningsih, T., & Syafdaningsih, S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3714–3726. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2385>.
- Silalahi, M. V. (2020). Development of E-Modules Based on Exe-Learning on Topics of Reaction Rate Against Student Learning Outcomes Mechanical Engineering. *International Journal of Education and Curriculum Application*, 3(2), 114–120. <https://doi.org/10.31764/ijeca.v3i2.2672>.
- Sugandi, B., Tadesse, E., & Ghassani, N. (2021). A Correlation Study Between Principals' Instructional Leadership Practice And Teachers' Organizational Commitment In Yogyakarta Province, Indonesia. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 10(06), 77–93.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sukardi, R., Sopandi, W., & Riandi, R. (2021). Repackaging RADEC Learning Model Into The Online Mode in Science Class. *Journal of Physics: Conference Series*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1088/1742-6596/1806/1/012142>.
- Sumiati, E. (2015). Model Pemberdayaan Masyarakat Dalam Mempertahankan Kearifan Lokal. *Jurnal Upi*, 1–14, 61–74.
- Suryati, L., Ganefri, A., Yulastri, A., & Fadhilah. (2023). Penerapan Program Teaching Factory dalam Mempersiapkan Kompetensi Kewirausahaan Siswa pada Pendidikan Vokasi. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(1), 58–66. <https://doi.org/10.23887/jppp.v7i1.58257>.
- Suwena, K. R. (2016). Pentingnya Penilaian Potensi Diri Wirausaha Sebagai Pondasi Untuk Menukseskan Program Mahasiswa Wirausaha. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 4(2). <https://doi.org/10.23887/jish-undiksha.v4i2.6385>.
- Suyati, E. S., & Rozikin, A. Z. (2021). The Influence of Motivation and Self-Efficacy Towards The Students' Entrepreneurship Interest in Muhammadiyah University of Palangkaraya. *Jurnal Economia*, 17(1), 91–100. <https://doi.org/10.21831/economia.v17i1.33123>.
- Tilova, S. N., Amini, R., Guru, P., Dasar, S., Ilmu, F., Universitas, P., & Padang, N. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Menggunakan Aplikasi Flip PDF Corporate Berbasis RADEC di Kelas V SD. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1), 1110.
- Uslan, U., Muhsam, J., Hasyda, S., & Aiman, U. (2021). Implementation of Contextual Teaching and Learning and Authentic Assessments to the Science (IPA) Learning Outcomes of 4th Grade Students of Primary Schools (SD) in Kota Kupang. *Journal of Education Research and Evaluation*, 5(3), 380–390. <https://doi.org/10.23887/jere.v5i3.32338>.
- Wanto, S., Okilanda, A., Arisman, Lanos, M. E. C., Putra, D. D., Lestari, H., Awali, M., & Oktariyana. (2020). Kupas Tuntas Penelitian Pengembangan Model Borg & Gall. *Wahana Dedikasi*, 3(2). <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v3i1.5340>.
- Wero, L., Laksana, D. N. L., & Lawe, Y. U. (2021). Integrasi Konten dan Konteks Budaya Lokal Etnis Ngada dalam Bahan Ajar Multilingual untuk Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(3), 515–522. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i3.40867>.
- Yuwono, T. (2019). Membangun Jiwa Kewirausahaan Bagi Mahasiswa Sebagai Upaya Mewujudkan Kemandirian Perspektif Perkuliahan Mata Kuliah Kewirausahaan di Universitas Pamulang Tangerang Selatan. *J. Feasible*, 1(1), 11–15. <https://doi.org/10.32493/fb.v1i1.2019.9-13.2262>.